The Bard's Tale III

The Thief of Fate
Referenzkarte

PROGRAMMINSTALLATION

Hardware-Anforderungen

Zum Spielen von The Bard's Tale III: The Thief of Fate brauchen Sie einen IBM kompatiblen oder Tandy Computer mit:

- wenigstens einem Diskettenlaufwerk
- MS-DOS Version 2.1 oder höher
- 512K RAM

INSTALLATION VON BARD'S TALE III

Auf Systemen ohne Festplatte:

1. Computer mit DOS anlassen. Dann die Disketten formatieren, auf die Sie The Thief of Fate installieren wollen. (Falls Sie hierzu eine genaue Anleitung brauchen, schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach.) Wenn Ihr Computer mit 5,25" Disketten arbeitet, benötigen Sie insgesamt drei Disketten; Benutzer von Systemen mit 3 1/2 Zoll Disketten kommen mit zwei Disketten aus. Beschriften Sie die Disketten mit Disk Copy #1, Disk Copy #2 usw.
2. Kopieren Sie den Inhalt der Originaldisketten auf diese neu formatierten Disketten.
3. Verwenden Sie immer nur die Ersatzkopien und bewahren Sie die Originale an einem sicheren Ort auf.

Auf Systemen mit Festplatte:

1. Computer mit DOS starten.
2. Nach dem C:-Prompt **BARDS3** eingeben und ENTER drücken.
3. **cd BARDS3** eingeben und ENTER drücken.
4. Die Original-Disk 1 in Laufwerk A oder B einlegen und je nachdem A: oder B: eingeben. Dann ENTER drücken.
5. Bei Anzeige des Prompt **copy*.*c:\BARDS3** eingeben und ENTER drücken. Diesen Vorgang für die Original-Disketten Nr. 2 und 3 wiederholen.

Hinweis: Bei den Schritten 2 und 3 wird davon ausgegangen, daß auf der

Festplatte kein anderes Verzeichnis mit dem Namen BARDS3 existiert. Sollte dieser Name bereits belegt sein, müssen Sie dem Verzeichnis einen anderen Namen geben. Ferner wurde angenommen, daß das Festplattenlaufwerk die Bezeichnung C trägt. Wenn dies nicht der Fall ist, muß stattdessen der entsprechende Kennbuchstabe verwendet werden.

Bildschirm-Konfiguration und Sound

The Thief of Fate kann über die Tastatur oder mit einer Microsoft™ oder einer Microsoft kompatiblen Maus bedient werden. Eine Steuerung per Joystick ist nicht möglich. Bei Verwendung einer Maus ist sicherzustellen, daß der Maustreiber vor dem Laden des Spiels geladen wird (für eine ausführliche Beschreibung ziehen Sie bitte die Begleitdokumentation zu Ihrer Maus hinzu). Bevor Sie zum ersten Mal spielen oder nach Austausch des Monitors legen Sie bitte die Programmdiskette ein und schreiben **thief t**, gefolgt von ENTER. Hierauf erscheint das Konfigurations-Menü, in welchem anzugeben ist, welche Grafikkarte/Display Ihr System verwendet. Es gibt die folgenden vier Optionen:

1. Composite oder TV-Monitor
2. RGB Monitor
3. EGA Monitor
4. Tandy Computer mit RGB-Monitor

Bitte wählen Sie die entsprechende Nr. (1-4). Dies braucht nur ein einziges Mal getan zu werden, es sei denn, Sie ändern etwas an Ihrer Systemkonfiguration.

HINWEIS: Benutzer eines Tandy mit einem Composite Monitor sollten es mit der Nr. 4 versuchen. Falls Sie damit kein Glück haben, probieren Sie Nr. 1. MCGA Benutzer wählen Nr. 2.

Anschließend werden Sie nach dem benutzten Sound-Utility gefragt. Hier gibt es fünf Möglichkeiten:

1. MT32
2. Ad Lib™
3. Interner IBM-Lautsprecher
4. Tandy
5. PS/1

Drücken Sie die Nummer, die Ihrem Soundsystem entspricht. Diese Einstellung muß nur einmal vorgenommen werden, es sei denn, Sie ändern die Systemkonfiguration.

SPIELEN VON THE BARD'S TALE III

Mit Disketten:

Zum Laden des Programms The Thief of Fate legen Sie die Kopie der Disk 1 in das

Laufwerk A und schreiben hinter das A-Prompt: **thief** und drücken ENTER, worauf das Programm automatisch geladen wird.

Hinweis: Bard's Tale III erkennt nur das Diskettenlaufwerk, über das Sie das Programm starten.

Von Festplatte:

Zum Spielen von Thief of Fate geben Sie vom Unterverzeichnis, in dem Sie das Programm installiert haben, **thief** ein und drücken ENTER.

Bei Eröffnung des Spiels befinden Sie sich im Flüchtlingslager. Spielinforma-tionen und Menüs erscheinen auf der weißen Rolle oben rechts auf dem Bildschirm. Um von hier eine Auswahl zu treffen, klicken Sie die gewünschte Option oder schreiben den Anfangsbuchstaben. Sämtliche Spielentscheidung-en werden über dieses Menü getroffen, mit Ausnahme der Wahl der Marschrichtung.

Angaben über Ihre Spielfiguren werden im unteren Bildschirmbereich eingeblendet. Wenn das Programm Sie (aus irgendwelchen Gründen) zur Auswahl einer Figur auffordert, geben Sie seine Nummer (aus der "Marschordnung", 1-7) ein oder Sie steuern den Namen mit dem Zeiger an und klicken.

ERSCHAFFEN, SICHERN UND ÜBERNAHME VON SPIELFIGUREN

Das Schaffen und Spielfiguren und das Zusammenstellen von Gruppen ist nur am Anfang des Spiels, vom Flüchtlingslager aus, möglich. Man benutzt dazu, und auch zum Entfernen von Figuren und zum Neueinteilen der Marschordnung, die Character Creation Befehle, die im folgenden beschrieben werden.

Die vordefinierte Gruppe

Das Programm enthält eine bereits vordefinierte Gruppe von Abenteurern mit dem Namen INTERPLAYERS. Sie können das Spiel mit diesen Figuren spielen oder Sie können damit experimentieren, um herauszufinden, was für eine Gruppe den Herausforderungen von Thief of Fate am besten gewachsen ist. Zum Laden dieser Gruppe drücken Sie A, markieren INTERPLAYERS und drücken ENTER. Mit Eingabe von E geht das Abenteuer los.

Übernahme von Spielfiguren (Characters)

Auf Wunsch kann man Spielfiguren aus den Vorgängerprogrammen Bard's I und Bard's II, aber auch aus gespeicherten Spielen von Bard's III übernehmen, solange man diese griffbereit auf einer 3,5", einer 5,25" Diskette oder in einem Verzeichnis auf der Festplatte hat.

Zur Übernahme von Bard's III Spielfiguren oder ganzen Gruppen auf eine andere Diskette oder in ein anderes Verzeichnis kopieren Sie einfach die thieves.inf und/ oder parties.inf Dateien auf die gewünschte Diskette bzw. in das Verzeichnis. Um z.B. beide Dateien auf das A:-Laufwerk zu übernehmen, verwenden Sie diesen Befehl: **copy C:\BARDS3*.INF A:**

TASTENBEFEHLE

A **Add a member:** Zur Übernahme von Einzelfiguren oder einer ganzen Gruppe in das Game-Roster (Liste der Charaktere). Die Figur oder Gruppe markieren, die geladen werden soll, und ENTER drücken. (Hinweis: der Gruppenname beginnt mit einem ">".) Die Liste der Charaktere kann bis zu 7 Figuren enthalten, und es muß wenigstens ein Lebendiger dabei sein, wenn Sie sich in die Wildnis aufmachen wollen.

R **Rename a character:** Die Figur, die einen neuen Namen bekommen soll, markieren und den neuen Namen eingeben (diese Option erscheint nur, wenn die Charakterliste leer ist).

R **Remove a character:** Die Nummer der Figur drücken, die entfernt werden soll, oder ein zweites Mal drücken, um alle zu entlassen. (Diese Option erscheint nur, wenn mindestens eine Figur auf der Charakterliste ist.)

C **Create a character:** Bei Wahl dieser Option fragt das Programm nach Geschlecht, Rasse und Klasse. Wählen Sie diese Attribute und geben Sie dann einen Namen ein (bis zu 14 Zeichen), gefolgt von ENTER. Eine Diskette kann bis zu 30 Spielfiguren und Gruppennamen aufnehmen.

T **Transfer a character.** Auf Wunsch kann man Spielfiguren aus Bard's I und Bard's II, aber auch aus gespeicherten Spielen von Bard's III übernehmen, solange man diese auf einer Diskette oder in einem Verzeichnis auf der Festplatte hat. Nach Eingabe von **T** zum Transferieren einer Spielfigur haben Sie diese 3 Möglichkeiten:

A. Bard's III

B. Bard's II

C. Bard's I

Drücken Sie den entsprechenden Buchstaben, worauf diese Frage erscheint: "Path to transfer character from?". Wenn Sie eine Figur von Diskette einlesen, schreiben Sie **b:** und drücken ENTER. (Wir nehmen an, daß sich die Diskette im Laufwerk B: befindet. Wenn nicht, schreiben Sie den entsprechenden Buchstaben, gefolgt von ":\" und ENTER.) Wenn Sie die

Figur von der Festplatte übernehmen, geben Sie **c:\bards1** ein und drücken Sie ENTER. (Dieses Beispiel geht davon aus, daß Ihre Festplatte den Kennbuchstaben C hat und daß Sie eine Figur aus Bard's Tale I herüberholen. Wenn Ihre Festplatte nicht C heißt und Sie eine Spielfigur aus The Bard's Tale II oder III transferieren, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein und den Unterverzeichnisnamen, also z.B. **d:\bards2\,** und **Enter**.

D **Delete a character**. Die Spielfigur, die gelöscht werden soll, markieren und **Enter** drücken. Den Löschvorgang mit Y bestätigen oder mit Escape annullieren.

S **Save the party:** WICHTIG: Dieser Befehl sichert nicht die Spielfiguren selbst, sondern faßt sie nur unter einem Gruppennamen zusammen.

L **Leave the game:** Mit **Enter** speichern Sie alle Figuren aus der Charakterliste und verlassen das Spiel.

E **Enter the wilderness** - Zum Verlassen des Flüchtlingslagers und Eintritt in die Wildnis.

Bewegungsbefehle

Sämtliche Bewegungen erfolgen mit Hilfe der Pfeiltasten.

Kampfbefehle

Wenn Sie angegriffen werden, stehen Ihnen zwei Kategorien von Optionen offen. Beträgt die Entfernung zu den Angreifern 20 Fuß oder mehr, dann haben Sie die Wahl zwischen Fight Bravely (F-Taste), Advance (A-Taste) oder Run Away (R-Taste). Wenn Sie 10 Fuß weit weg sind, können Sie nur noch Kämpfen oder Weglaufen. Wenn der Feind zum Angriff übergeht, haben Sie keine andere Wahl, als stehenzubleiben und zu kämpfen.

A **Attack foes**. Angriff aller Monster in 10 Fuß Umgebung, verfügbar für die Gruppenmitglieder Nr. 1 bis 4.

D **Defend**. Verteidigung. Gibt Ihrer Gruppe eine bessere Chance, gegen die angreifenden Gegner anzukommen.

P **Party Attack** (gruppeninterner Kampf).

C **Cast a Spell**. Mit den Pfeiltasten den gewünschten Zauberspruch markieren, dann diesen mit **Enter** aussprechen. Steht nur den Zauberkundigen zur Verfügung.

U **Use**. Zum Benutzen eines magischen Objekts oder einer Wurfwaffe.

H **Hide**. Um sich im Schatten zu verstecken (nur für "Schurken").

B **Bard Song**. Zum Singen einer der acht Bardenlieder (gewünschte Nummer eingeben). Kann nur von Barden benutzt werden.

Befehle außerhalb des Kampfmodus

B Zum Singen einer der acht Bardenlieder unterwegs. Die Position des Barden eingeben, zusammen mit der Nummer der gewünschten Melodie. Nur für Barden verfügbar.

C **Cast a spell**. Aufsagen eines Zauberspruchs. Die Nummer des Zauberkundigen klicken, mit den Pfeiltasten den gewünschten Zauberspruch markieren, dann den Spruch mit Enter aussprechen. Nur für in der Magie Bewanderte verfügbar.

F1-F7 Sprechen eines Zauberspruchs. Die Funktionstaste (F1-F7) drücken, die dem Magiekundigen entspricht, dann zum 4-Buchstaben-Code des gewünschten Zauberspruchs rollen.

D (**Drop**). Zum Entlassen eines Spezialmitglieds aus der Gruppe. Seine Nummer eingeben.

E (**Elevate**). Durch ein Portal emporschweben. Funktioniert nur in Verliesen, zusammen mit einem Schwebe-Spruch.

W Durch ein Portal hinuntersteigen.

H **Hilfe**: Zur Anzeige aller Befehle außerhalb des Kampfmodus.

N **Neue Marschordnung** (Positionswechsel innerhalb der Gruppe). Auf Anfrage die Nummer der Figur eingeben, die auf Position 1 zu stehen kommen soll, dann die Nummer der Figur in Position 2 usw., bis alle Positionen gefüllt sind.

U (**Use**) Zur Verwendung eines Objekts. Manche, wie z.B. Fackeln, funktionieren erst, wenn sie über diesen Befehl aktiviert werden; andere sind auf eine einmalige Verwendung beschränkt.

S **Save game**. Sichert die Gruppe an der aktuellen Position, mit all ihren Besitztümern, Fertigkeiten, Erfahrung usw. Wenn Sie das Spiel verlassen, werden Sie, wenn Sie es das nächste Mal laden, gefragt: "Do you wish to restore your last saved game?" (Möchten Sie das zuletzt gesicherte Spiel wiederaufnehmen?). Antworten Sie mit "yes", wenn Sie an derselben Stelle weiterfahren wollen, oder mit "no", wenn Sie im Flüchtlingslager neu anfangen möchten.

HINWEIS: Es sei denn, Sie haben Ihre Gruppe zurück ins Flüchtlingslager geführt *und* sie entfernt, nachdem Sie zuletzt gesichert haben, antworten Sie mit "yes". Andernfalls spielen Sie mit den Spielfiguren *abzüglich* der

Erfahrung und der Gegenstände, die Sie errungen haben, seit Sie sie das letztemal im Flüchtlingslager abgesetzt haben (die erfahrungsreichen Figuren sitzen immer noch in der Wildnis draußen).

Wenn Sie Ihre Spielfiguren auf eine andere Diskette übertragen möchten, müssen Sie ins Flüchtlingslager zurück und die Gruppe aus der Charakterliste entfernen. Wenn Sie dies nicht tun, wird Ihre an Erfahrungen reiche Gruppe im Flüchtlingslager nicht gespeichert (dem einzigen Ort, von dem aus sie Figuren übernehmen können).

*DISKETTENBENUTZER müssen Disk 2 im aktuellen Laufwerk eingelegt haben.

? Standort der Gruppe und Tageszeit anzeigen. In Verliesen wird dadurch die automatische Kartographie-Funktion aktiviert. Mit **Escape** wird diese Funktion ausgeschaltet.

T Pause ein/aus.

Q Beenden und auf DOS umsteigen.

Anzeige von Spielfiguren

Die Nummer (1-7) drücken, die der Spielfigur entspricht, die Sie sich anschauen wollen. Innerhalb dieses Modus können Sie die folgenden Optionen wählen:

Von der ersten (Gold) Seite aus:

P **Pool Gold**. Alles Gold einsammeln und es der gewählten Spielfigur aushändigen.

T **Trade Gold**. Zur Aushändigung von Gold an eine andere Spielfigur. Die Nummer des Empfängers eingeben, dann die Menge Goldes, die gehandelt werden soll.

(Mit ESC von der ersten Seite auf die zweite übergehen.)

Von der zweiten (Inventar-) Bildschirmseite aus:

Artikel, die mit einem ":" versehen sind, wurden (mit Equip) bereitgemacht und können von ihrem Besitzer verwendet werden. Artikel, die mit einem "^" markiert sind, können von ihrem Besitzer unter gar keinen Umständen verwendet, sondern lediglich umhergetragen, weggeworfen oder eingetauscht werden. Mit einem Fragezeichen versehene Gegenstände sind unidentifizierte Objekte.

Verwenden Sie die Pfeiltasten zum Markieren eines Objektes und drücken Sie Enter, worauf Ihnen die folgenden Optionen angeboten werden:

U **Unequip**. Einen Gegenstand "deaktivieren", damit er eingehandelt oder weggeworfen werden kann.

T **Trade**. Mit einem Objekt handeln. Die Nummer der Spielfigur drücken, an den das Objekt übergeben werden soll.

D **Discard**. Ein Objekt wegwerfen. **HINWEIS**: Ein einmal weggeworfenes Objekt ist für immer verloren. Vergewissern Sie sich also vorher, daß Sie es nicht mehr brauchen.

E **Equip**. Ein Objekt "bereitmachen", so daß die Figur es benutzen kann.

I **Identifikation eines Objekts**. (Nur für Schurken verfügbar. Schurken erhalten nur eine einzige Chance, ein Objekt zu identifizieren.)

CODE-SCHEIBE

Aus der Code-Scheibe können Sie einen numerischen Code entnehmen, der Sie von der Wildnis in verschiedene Dimensionen teleportiert. Wenn Sie sich am richtigen Ort aufhalten und den richtigen Teleport-Zauberspruch sprechen, erscheinen vier Worte auf dem Bildschirm. Suchen Sie das erste Wort an der Kante der inneren Scheibe, das zweite auf der mittleren und das dritte auf der äußeren und stimmen Sie diese miteinander überein. Suchen Sie dann das vierte Wort in der Mitte der inneren Scheibe. Darüber steht ein numerischer Code (eine Zahl). Diesen geben Sie über die Tastatur ein und drücken **Enter**, um sich in die neue Dimension teleportieren zu lassen.



ELECTRONIC ARTS ®

Langley Business Centre,
11-49 Station Road, Langley,
Berks, England
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578, San Mateo,
CA 94403-7578
USA
Tel: (415) 572-ARTS

E06751GY